PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES — *KUN FOR MEDLEMMER*

Nr. 184, onsdag 11. desember 1996

REDAKSJONELT

Vi har nok en gang gleden av å invitere til årets siste PHOBOS; det er i grunnen litt rart å tenke på at bladet vårt har holdt det gående i syv år nå. Det er jo faktisk ganske lenge i vårt miljø – her til lands er det bare spillklubben i Trondheim med HEXAGON-NYTT som kan konkurrere med oss i utholdenhet. Vi skal ikke ha noen nostalgi- eller historikk-runde denne gangen; det får heller komme f.eks. i forbindelse med vårt nr. 200, som skal være i løpet av 1997. La oss nøye oss med å slå fast at det har gått litt opp og ned i det siste. I og med få deltagere på møtene, har både distribusjon og stofftilgang vært dårlig. Men det har jo sin egenverdi bare å holde det gående.

Man skal nok ikke se bort fra at det snart kan være på tide å fornye oss, litt mer gjennomgående enn det vi har greid til nå. Selve *newsletter*-formatet kommer vi nok til å beholde, men om det skulle bli mulig å lage noe med flere sider hver gang, kanskje litt forbedret utseende og layout, så synes jeg faktisk det bør være verdt det. Vi har i lengre tid snakket om et mulig samarbeide med Ares Blindern, og den klubben har jo ikke hatt noe eget blad på bokstavelig talt mange år nå. Det er fullt mulig å hente en god del i støtte fra Studentsamskipnadens Kulturstyre til bladutgivelse, og da ville i så fall et eventuelt **NYE PHOBOS** kunne bli et meget ofte utkommende nyhetsblad etter Blindern-standard.

Eneste hindring ville være at vi da måtte lage bladet i flere eksemplarer, og det tror vi nok er overkommelig. Slik kunne det også bli bedre informasjon for Ares Blindern, en klubb som i grunnen har et noe slapt forhold til medlemmene sine (og vice versa!). Men alle denne fremtidsmusikken får vi komme tilbake til i neste nummer av PHOBOS...

Vi vil få ønske alle foreningens medlemmer en

GOD JUL & et

GODT NYTTÅR !

Space Kids

En fanføljetong av Herman Ellingsen



Del 3.
Brattbakken, gopherfest/dead dog party etter Shadowcon 14.

En hver likhet mellom personer eller hendelser i denne historien og virkelige personer eller hendelser er rent tilfeldig, og kun et produkt av leserens skitne fantasi.

— Hvordan tror du disse to ville passe i den nye TV-serien din, Camilla? Sier Inge lett henslengt.
Nashira og Hadar ser forbløffet på hverandre, men sier ikke et ord.
— Hvilken av TV-seriene mener du, spør Camilla uoppmerksomt. Du mener vel ikke den nye tragedien om de arbeidsledige oljearbeiderne, vel?
— Nei, egentlig ikke, svarer Inge. Da tenkte jeg nok heller på "Space Kids"...
— Mjo, Camilla smaker på det, der ville de sikkert gjøre seg godt. Men hva tror du Ragnhild vil si?

*

— Hvis det skulle være noen sultne mennesker her; Johannes stikker hodet ut på terrassen, og fanger umiddelbart massenes oppmerksomhet; så kommer den første pizza'en ut av ovnen om et øyeblikk.
— Du skulle ikke tilfeldigvis, ymter Johan frempå, ha noe til meg, og?
— Vi får se hva vi kan ordne, svarer Johannes rundt. Forsyn dere med bestikk og tallerkener, så varer det ikke lenge før maten kommer på bordet.
— Hvor mye pizza var det du hadde, spør Sten Hugo bekymret. Holder det til alle?
— Å, svarer Johannes beroligende, det varer nok ikke lenge før den neste er klar. Kan dere hjelpe til med å trekke ut bordet?
Mens de er opptatt med å gjøre klart bordet, kommer ungene inn igjen.
— Mamma, mamma, skråler Nashira. Kan'ke vi få spille i den TV-serien?
— Onkel Fredrik, hvisker en jente forsiktig, og griper tak i buksebeinet hans. Jeg må på do. Kan du følge meg?

Fortsettes i neste nummer.

EX CATHEDRA

Det er ikke alltid like greit her i tilværelsen -- f.eks. kan det ta en del lenger tid enn det som rimelig er å få avklaret viktige saker. Det å finne ut hvordan Ares lå an fremover angående de lokalene vi nå har vært i gjennom ni lange år, viste seg å ta svært lang tid. Skulle vi få bli, og i så fall hvor lenge, var jo på mange måter selveste Hovedspørsmålet for oss i 1996. Som vi antydet for dere siste gang, er nå den saken avklaret for oss til en viss grad, men problemet de siste ukene har vært at det ikke har vært helt sikkert om Felleshuset var verd å drive med bare oss som eneste faste leietager. Det er tross alt noen faste utgifter som man ikke kommer utenom, bl.a. forsikring og strøm, og de 160,- som vi betaler pr. gang hadde nok ikke holdt til å holde huset i drift på helårsbasis.

Derfor er det utmerket at Felleshusstyret nå har sett seg istand til å skaffe fast utleie på to andre ukedager: Tirsdag og torsdag leier nå en eller annen slags idrettsklubb eller noe slikt. Dette skulle vel i det minste bety at den økonomiske siden av saken er dekket inn, får vi håpe. At dette på den annen side vil medføre visse innskjerpninger m.h.t. vasking, for eksempel, er an annen sak, som det sikkert skal bli rimelig anledning til å komme tilbake til ved en annen anledning...

Mer generelt kan det nevnes at vi etterhvert har kommet igang med å ordne en del tilbud som skal bringe flere deltagere på møtene igjen; PR-opplegget er påbegynt, og vi håper det skal la seg gjøre å mobilisere riktig mange deltagere til våre store JuleTERRORIST-turnering neste gang (som også på vanlig vis blir siste gang før jul -- vi holder ikke oppe i romjulen! En annen sak er jo at enkelte medlemmer av foreningen f.eks. kan være interessert i ett eller flere private opplegg i våre lokaler. Dette må i så fall avtales direkte med oss -- evt. med Felleshusets styre. Det er ikke adgang til bare å låne en nøkkel og gå i gang på egen hånd, rett og slett fordi vi nå har flere andre leietagere å 'dele' huset med, og dermed ikke bare kan ta oss til rette som vi vil. Det skulle ha tatt seg ut om noen Ares-folk kom her på en tirsdag eller torsdag med samt venner, bare fordi de er vant til at det er ledig her da!

Skal vi få til et brukbart opplegg i foreningen vår, må vi få mer orden på en rekke saker & ting. Å holde det gående på "gammel mistanke" slik en del ting er blitt gjort i det siste, vil i det lange løp skjære seg helt. Derfor kan det bli aktuelt å stramme opp andre ting enn bare utlånsrutinene for lokalet: Både programopplegg, fast spilling og andre ting som kan være til nytte for å trekke folk fast til Sarpsborggt. bør kunne gjennomgås, ordnes og i det hele tatt fungere bedre enn det gjør idag. F.ex. har vi nå et styrevedtak om å ha en "minicon" (NYCON) rett over nyttår. Men er det i det hele tatt blitt gjort noe særlig for å stable dette evenement på bena? Ikke såvidt vi vet. La oss se om det kommer noe til første møte over nyttår, ellers kan dette bli nok et eksempel i vår forenings lange historie med gode idéer som ikke blir realisert.

- Johannes H. Berg

20 Tirsdag 10. desember 1996 **Dagbladet**

«DRAPSSPILL» SEL

Dette er rollespillet politiet i Kentucky mener kan være årsaken til at 15 år gamle Heather Wendorf drepte sine foreldre. Det samme rollespillet, «Vampire. The Masquerade», selges over disk hos bokhandlere i Norge. Voldsforsker Kåre Pettersen mener at rollespill er som russisk rullett for ungdommer: – Ingen vet hvordan spillet virker på dem før de har prøvd det.



DRAPSÅRSAK: Var det dette spillet som utløste det brutale foreldredrapet i Kentucky i USA? Spillet selges over disk i Norge.

Av GEIR SELVIK

Hvert eneste år selges rollespill for nærmere to millioner kroner i Norge. Spillforretningen Avalon i Oslo står for størsteparten av salget. Utvalget er enormt. De fleste spillene omhandler okkulte temaer som satanisme, vampyrer og spøkelser, mens andre er orientert rundt middelalderfantasier med steining, sverdkamper og riddere i hovedrollen.

Drakk blod

15 år gamle Heather Wendorf sitter på tiltalebenken i USA, mistenkt for å ha drept sine foreldre sammen med fire venner. I følge politiet i Murray i Kentucky begynte drapssaken fra Florida med at ungdommene dannet en vampyrklubb, hvor de spilte rollespill og kledde seg ut.

Men ungdommene skal ikke ha klart å skille mellom virkelighet og fantasi. De begynte å drikke blod av hverandre og av kjæledyr de mishandlet og drepte. De unges vampyrdyrkelse skal ha startet med rollespillet «Vampire The Masquerade».

– For mange ungdommer er rollespill en fin avkobling og utblåsning av hjernen etter skoletid, men ikke alle makter å skille mellom fantasi og virkelighet, sier voldsforsker Kåre Pettersen.

Middelalder-spill

– Vi har et grelt eksempel fra Sverige hvor to ungdommer ble tiltalt for å ha drept en kamerat med stein. Forut for drapet spilte ungdommene et rollespill fra middelalderen hvor steining var en avstraffelsesmetode, sier Pettersen.

Han mener det er viktig at foreldre og ungdommer snakker sammen om rollespill. Også at de unge prater seg imellom.

– Hvis man er nedbrutt og sliten, bør man ikke spille slike spill. De nører opp under de mørke tankene og kan virke destruktivt, framholder Pettersen.

Rollespillene varer ofte over flere dager og kan virke svært intense på ungdommene som spiller dem. Pettersen mener slike spill er en anstrengende virkelighetsflukt.

– Det som gjør slike spill «farligere» enn video og TV, er gruppementaliteten. I rollespillene lever du deg inn i spillet, du er en del av spillet og lager regler og handling underveis. Hvordan spillet ender er helt opp til hvor langt spillerne selv er villige til å gå, sier Pettersen til Dagbladet.

Intime møter

I vampyrspillet kan deltagerne sitte rundt et bord, kaste terning og komme med replikker – men de kan også gjøre spillet mer levende ved å spille ut de ulike rollene som skuespillere.

I forordet til spillet advares deltagerne mot at vampyrer ikke eksisterer, at de kun er fantasifostre. Det står at spillet kan virke forvirrende på enkelte og avskyelig på andre.

I selve spilleboken legges det derimot ikke skjul på vampyrenes liv. Det snakkes om blodsuging fra mennesker og mulige intime møter mellom spillerne. Flere steder i boka advarer forfatterne deltagerne med at man må være forsiktige. Ikke bruke ekte våpen, og heller ikke berøre hverandre.

Kåre Pettersen er redd for at distributørene og selgerne av slike spill ikke er sitt ansvar bevisst.

Uansvarlig

– Spillene lar seg selvfølgelig styre av markedet. Importører og distributører vet at mange ungdommer kommer fra pengesterke hjem og benytter seg av det. Få tar ansvar for hvilke følger slike spill kan få på enkelte ungdommer, sier han. Pettersen understreker at det foreløpig er foretatt svært lite forskning på dette området.

Enkelte av rollespillene, som det omtalte vampyrspillet og andre, satanistiske spill, kan virke utløsende på mørke og depressive krefter som noen har liggende latent.

– Men jeg tror de fleste ungdommer som blir involvert i satanistiske spill blir så skremt at de ikke prøver det på nytt, understreker voldsforsker Kåre Pettersen.

Rollespill er millionbutikk



USKYLDIG: – Bestselgeren blant rollespillene for tida er Star Wars, men det betyr ikke at folk løper gatelangs og skyter på hverandre med våpen. Jeg tror ungdommen kan skille mellom et spill og den virkelige verden, sier butikksjef Marius Mørck i Avalon i Oslo. Foto: Eivor Eriksen

Butikksjef Marius Mørck i Avalon i Oslo har selv spilt rollespill i li år, og mener spillene er helt ufarlig for ungdom.

Han tror at rollespill er blitt en unnskyldning for at andre faktorer kan ha utløst voldelige handlinger.

– Hvis du ikke blir revet med av å gå på teater eller av å se en kriminalforestilling, er heller ikke rollespill farlig. Du sitter rundt et stuebord, drikker cola og forteller fantastiske beretninger om hva du som ridder i middelalderen ville gjort i ulike situasjoner, sier Mørck. Butikken Avalon i Oslo er landets største forretning på rollespill. Årlig omsetter Avalon rollespill for over en million kroner.

Mørck mener at kritikken mot rollespill kommer fra personer som ikke vet hva rollespill går ut på.

Forskyver virkeligheten

Voldsforsker Kåre Pettersen mener at rollespill kan føre til at ungdom ikke lenger klarer å skille mellom fantasi og virkelighet.



Kåre Pettersen

Pettersen har delt de såkalte forskyvningene man kan få ved rollespill inn i fire kategorier. De samme kategoriene brukes ved studier av videovold.

1. Virkelighetsforskyvning
Ungdommene kler seg ut under spillet og lever seg inn i rollen. Etter at spillet er over klarer de ikke lenger å skille mellom spill og det virkelige liv.

2. Normforskyvning
Gjennom spillets dramatiske karakter utfører spillerne lovbrudd og handlinger de ikke ville gjort i virkeligheten

3. Hemningsforskyvning
Spillerne omtaler handlinger de utfører under spillet på en annen måte enn de ellers ville ha gjort. Aktørene kan gjennom spillet påvirke sine egne hemninger.

4. Følelsesforskyvninger
Handlingene i spillet er til tider svært brutale og kan påvirke følelseslivet til deltakerne også utenfor spillets arena.

Nyeste nytt om "Drapsspill" fra norsk presse!

Vi har i dette nr. av PHOBOS gleden av å kunne reprodusere litt fra DAGBLADET i går, tirsdag 10/12. Vedstående oppslag er en oppfølger til en sak DAGBLA' trykte en mye mindre artikkel om i forrige uke, og som en del av oss syntes så temmelig suspekt ut allerede da. Noe bedre blir det jo ikke med 10/12-teksten, som faktisk inneholder så mye vrøvl at det kanskje er bortimot norsk rekord for om rollespill for publikasjoner som ikke utgis av Livets Ord... Vi synes at den fortjener å formidles videre til medlemmene våre bare av den grunn. Men denne fortellingen om en amerikansk drapssak vil neppe være det som er aller best egnet til å få uvitende norske foreldre på bedre tanker om disse merkelige spillene som vesle Jens driver med!

GES I NORGE

Heather (15) drepte sine foreldre etter rollespill?

Dette er rollespill



Rollespill handler om alt fra gresk mytologi og historiske hendelser til slagmarker der man er omgitt av vampyrer og okkulte symboler.

- Rollespill kan kjøpes i bokhandelen, eller i spesialforretninger. Mer enn 25 000 nordmenn kan være brukere av rollespill.
- Utgangspunktet er en bok der spillets regler og idé blir forklart. En spilleleder («storyteller») lager en historie som medspillerne må forholde seg til. De ulike spillerne er ulike rollefigurer som sammen med spillelederen skaper spillet underveis.
- Spillerne kan velge hvilke egenskaper de vil ha. Det kan være intelligens, våpen, styrke etc.
- Vanligvis foregår spillet innendørs rundt et bord. Men i enkelte tilfeller spilles det «live» ute. Vampyrspill kan foregå på kirkegården, eventyrspill i skogen eller liknende.

Kan forårsake lovbrudd

Svenske politietterforskere mener at rollespill kan ha utløst flere alvorlige kriminelle handlinger i Sverige de siste årene. I flere drapssaker er det likhetstrekk mellom måten drapene er utført på og forklaringene som gis i ulike rollespill.

Unggutten Thomas som ble drept med stein i Bjuv i Skåne i 1994 var selv aktiv i rollespill. Brødreparet som drepte han hadde også spilt rollespill tidligere.

I sine første forhør forklarte brødreparet at de hadde lurt med Thomas i et rollespill for å drepe han. Motivet var at han skulle ha baksnakket dem.

Ritualer

Også drapet på en unggutt i Hammarbyhavnen i Stockholm koples opp mot rollespill. Hånden til unggutten var hugget av, på samme måte som man gjør på liksom i et rollespill.

– Enkelte kriminelle har oppgitt rollespill som inspirasjonskilde til lovbruddet, sier kriminalinspektør Thord Modin på Rikskriminalens etterretningsavdeling i Stockholm i et intervju med den svenske avisa Expressen.

Han mener at visse avarter av rollespill kan påvirke personer med svak identitet og gryende psykoser.

– De kan få problemer med å skille mellom det riktige «jeget» og rollefiguren, noe som kan lede til lovbrudd, sier han.

Thord Modin har jobbet mye med satanisme og rollespill blant ungdommer. Han sier det finnes flere eksempler på kriminelle som legger skylden på rollespill.

– Men det er vanskelig å si om lovbruddet ble begått fordi de spilte et rollespill med innslag av vold, eller om de uansett hadde forbrutt seg, framholder Modin.

Andreas-saken

I Norge er det ingen konkrete eksempler på kriminelle handlinger som kan forklares med rollespill. Men i forsvinningssaken hvor prestesønnen Andreas Hammer (17) ble sporløst borte sommeren 1995, utgjorde rollespill en del av etterforskningen.

Privatetterforsker Ola Thune fant ut at Andreas hadde spilt rollespill dagen før han forsvant.

TILTALT: 15-åringen Heather Wendorf er tiltalt for å ha drept sine foreldre sammen med fire venner. De fem ungdommene skal alle ha vært medlem av en vampyrklubb, og ha drukket blod av hverandre. Arkivfoto AP

Aller, alle siste nytt:

Det kom et oppslag om denne saken i dagens DAGBLAD (11/12) også! Kanskje vi ser oss nødt til å trykke det, samt evt. ytterligere oppfølgere i PHOBOS 185??